

**PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**  
**COPEDE / NTF – NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO**  
**PROPOSTA DE FORMAÇÃO - EDITAL NTF/2021**

**Texto de autoria da área promotora**

NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO: 22193

NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO: 20220263

NÚMERO DO COMUNICADO: -

TIPO DE FORMAÇÃO: CURSO

**ÁREA PROMOTORA:**

**DIRETORIA REGIONAL DE EDUCACAO PENHA**

**NOME:**

**JOGOS E GAMIFICAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA PARA A APRENDIZAGEM CRIATIVA**

MODALIDADE: EAD

CARGA HORÁRIA TOTAL: 20

CARGA HORÁRIA PRESENCIAL: 0

CARGA HORÁRIA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS: -

CARGA HORÁRIA NÃO PRESENCIAL: 12

CARGA HORÁRIA A DISTÂNCIA: 08

**JUSTIFICATIVA:**

COMPREENDEMOS QUE A FORMAÇÃO CONTINUADA É PARTE DE UM CONJUNTO DE AÇÕES NECESSÁRIAS À IMPLEMENTAÇÃO DAS DIRETRIZES PEDAGÓGICAS CONSTANTES NO CURRÍCULO DA CIDADE E A NECESSIDADE DE CRIAR E FORTALECER AÇÕES DE FORMAÇÃO QUE PROBLEMATIZEM E CONTRIBUAM COM OS DESAFIOS VIVENCIADOS PELOS PROFISSIONAIS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO.

DIANTE DISTO, ESTE CURSO SUBSIDIARÁ O TRABALHO DOS PROFESSORES COM O ESTUDO APROFUNDADO DO CURRÍCULO DA CIDADE DE SÃO PAULO E A ARTICULAÇÃO DESTE COM AS POSSIBILIDADES EM SALA DE AULA, CONTRIBUINDO DESTA FORMA PARA O APRIMORAMENTO DESTE PROFISSIONAL, NO SEU FAZER PEDAGÓGICO COM OS ESTUDANTES.

O CURSO PRIORIZA O PROTAGONISMO E AUTONOMIA DOS PROFESSORES E ESTUDANTES, POIS ESTES, SERÃO AUTORES DE JOGOS DIGITAIS QUE SERVIRÃO COMO ESTRATÉGIAS CRIATIVAS, EM BUSCA DE UMA EDUCAÇÃO INTEGRAL, VISANDO A ARTICULAÇÃO DAS TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM COM AS OUTRAS ÁREAS DO CONHECIMENTO. OS JOGOS ELETRÔNICOS POSSIBILITAM UM MELHOR AMBIENTE DE APRENDIZADO...O USO DE ENTRETENIMENTO INTERATIVO, ATRAVÉS DE JOGOS, DESENVOLVE NOS ESTUDANTES MAIORES HABILIDADES DE LEITURA E COMPREENSÃO, BEM COMO O PENSAMENTO CRÍTICO (DEPIZZOLI; PEDRO, 2018, P. 04).

O CURSO TAMBÉM PRETENDE COMPARTILHAR CONHECIMENTOS ACERCA DOS JOGOS E DAS TECNOLOGIAS, SOCIALIZANDO OS SABERES CONSTRUÍDOS NÃO SÓ NAS UNIDADES ESCOLARES, MAS TAMBÉM NOS DIVERSOS ESPAÇOS SOCIAIS, PENSANDO NUMA PERSPECTIVA DE EDUCAÇÃO INTEGRAL, NA RECUPERAÇÃO E O FORTALECIMENTO DAS APRENDIZAGENS EM TODAS AS ÁREAS DO CONHECIMENTO.

**OBJETIVOS:**

- FORTALECER E APRIMORAR AS CONCEPÇÕES DO CURRÍCULO DA CIDADE DE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM;
- DESENVOLVER ATIVIDADES QUE CONTEMPLAM OS EIXOS DO CURRÍCULO;
- CONTRIBUIR COM O PLANEJAMENTO E REPLANEJAMENTO DAS AULAS, ARTICULANDO COM TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM;
- SOCIALIZAR EXPERIÊNCIAS E MULTIPLICAR SABERES;
- CONHECER A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM;
- UTILIZAR OS SITES WORDWALL, KAHOOT E RPG MAKER PARA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS;
- UTILIZAR OS JOGOS E GAMIFICAÇÕES COMO ESTRATÉGIA PARA A APRENDIZAGEM CRIATIVA.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

- EIXO PROGRAMAÇÃO: SISTEMA COMPUTACIONAL (SOFTWARES); CAPACIDADE ANALÍTICA UTILIZADA EM JOGOS E BRINCADEIRAS; LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO (BLOCO, COMANDO); NARRATIVAS DIGITAIS

(PRODUÇÕES DE JOGOS);

- WORDWALL, KAHOOT E RPG MAKER;
- OFICINAS E SOCIALIZAÇÃO DE PRÁTICAS;
- DISCUSSÃO SOBRE AS VIVÊNCIAS EM GRUPOS.

PROCEDIMENTOS:

- EXPOSIÇÃO ORAL E DIALOGADA;
- SOCIALIZAÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS;
- HOMOLOGIA DO PROCESSO;
- CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS: WORDWALL, KAHOOT E RPG MAKER
- CRIAÇÃO DOS JOGOS COMO ATIVIDADE FINAL, ALÉM DA APRESENTAÇÃO E COMPARTILHAMENTO NO ENCONTRO PRESENCIAL.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

ELABORAÇÃO DE UM PLANO DE AULA E CRIAÇÃO DE UM JOGO DIGITAL, UTILIZANDO AS PLATAFORMAS WORDWALL, KAHOOT E RPG MAKER.

CRONOGRAMA DETALHADO:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 25/10 A 06/12/2022

DATAS DAS AULAS SÍNCRONAS: 25/10 E 01/11 – DAS 19H ÀS 21H

DATA DO ENCONTRO PRESENCIAL: 22/11 – DAS 19H ÀS 23H

LOCAL: TRAVESSA BENEDITA BARROSO ROSA, S/N, JARDIM POPULAR

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM: GOOGLE MEET E GOOGLE CLASSROOM

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:

CONCEITO “P” OU “S” PELA PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO; 100% DE PRESENÇA; ENTREGA DA ATIVIDADE OBRIGATÓRIA.

BIBLIOGRAFIA:

ALMEIDA, M.E. B; VALENTE, J. A. NARRATIVAS DIGITAIS E O ESTUDO DE CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM., 2014. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://AUNIREDE.ORG.BR/REVISTA/INDEX.PHP/EMREDE/ISSUE/VIEW/1](http://AUNIREDE.ORG.BR/REVISTA/INDEX.PHP/EMREDE/ISSUE/VIEW/1)>. ACESSO EM 29 JUL 2019.

ALMEIDA, N. ET AL. TECNOLOGIA NA ESCOLA: ABORDAGEM PEDAGÓGICA E ABORDAGEM TÉCNICA. SÃO PAULO: CENGAGE LEARNING, 2014.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. VERSÃO FINAL. BRASÍLIA: MEC, 2018. DISPONÍVEL EM:

<<[HTTP://BASENACIONALCOMUM.MEC.GOV.BR/IMAGES/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_VERSAOFINAL\\_SITE.PDF](http://BASENACIONALCOMUM.MEC.GOV.BR/IMAGES/BNCC_EI_EF_110518_VERSAOFINAL_SITE.PDF)>>ACESSO EM 01 DE MARÇO DE 2019.

DEPIZZOL, FERNANDA; PEDRO, KETILIN MAYRA. NO CAMINHO DA AUTORIA: CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO POWERPOINT POR ESTUDANTES COM ALTAS HABILIDADES OU SUPERDOTAÇÃO. INFOR, INOV. FORM., REV. NEADUNESP, SÃO PAULO, V. 4, N. 1, P.2-20, 2018. ISSN 2525-3476.

2017. FREIRE, P. AÇÃO CULTURAL PARA A LIBERDADE E OUTROS ESCRITOS. SÃO PAULO: EDITORA PAZ E TERRA, 1968.

LAGARTO, J. R. INOVAÇÃO, TIC E SALA DE AULA. IN: CAVALHEIRI, A.; ENGERROFF, S. N.; SILVA, J. C. (ORG.). AS NOVAS TECNOLOGIAS E OS DESAFIOS PARA UMA EDUCAÇÃO HUMANIZADORA. 1 ED. SANTA MARIA: BIBLOS, 2013. P.133-158.

MATTAR, J. GAMES EM EDUCAÇÃO: COMO OS NATIVOS DIGITAIS APRENDEM. SÃO PAULO: PEARSON PRENTICE HALL, 2010.

MORAN, J. M. AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO. SÃO PAULO: ECAUSP, 2008. DISPONÍVEL EM

<[HTTP://WWW.ECA.USP.BR/PROF/MORAN/SITE/TEXTOS/TECNOLOGIAS\\_EDUACACAO/MIDIAS\\_EDUC.PDF](http://WWW.ECA.USP.BR/PROF/MORAN/SITE/TEXTOS/TECNOLOGIAS_EDUACACAO/MIDIAS_EDUC.PDF)>. ACESSO EM: 29 JUL. 2019.

PALFREY, J; GASSER, U. NASCIDOS NA ERA DIGITAL: ENTENDENDO A PRIMEIRA GERAÇÃO DOS NATIVOS DIGITAIS. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2011.

SAVI, R; ULBRICHT, V. R. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO. V. 6, N. 2, P. 1-10. 2008. DISPONÍVEL EM:

[WWW.SEER.UFRGS.BR/RENOTE/ARTICLE/DOWNLOAD/%2014405/8310](http://WWW.SEER.UFRGS.BR/RENOTE/ARTICLE/DOWNLOAD/%2014405/8310). ACESSO EM: 15 JAN. 2017.

SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. USO DE TECNOLOGIAS EM CONTEXTO DE PANDEMIA: O QUE APRENDEMOS E COMO PROSSEGUIR APRENENDO.

DISPONÍVEL EM: [HTTPS://EDUCACAO.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/WP-CONTENT/UPLOADS/2021/09/USO-DE-TECNOLOGIAS\\_VERSAO-FINAL-2.PDF](https://EDUCACAO.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/WP-CONTENT/UPLOADS/2021/09/USO-DE-TECNOLOGIAS_VERSAO-FINAL-2.PDF)

SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA

CIDADE : ENSINO FUNDAMENTAL : COMPONENTE CURRICULAR : TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. 2.ED. SÃO PAULO : SME / COPED, 2019.  
SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DO CURRÍCULO DA CIDADE: TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO: SME / COPED, 2018.

QUANTIDADE DE TURMAS: 1; VAGAS POR TURMA: 50

TOTAL DE VAGAS: 50

PÚBLICO ALVO:

ASSISTENTE TÉCNICO DE EDUCAÇÃO I, COORD. PEDAGÓGICO, PROF. E.F. II E MÉDIO, PROF. ED. INF. E ENS. FUND. I EM EXERCÍCIO NA DRE PENHA.

FUNÇÃO ESPECÍFICA:

-

HAVENDO VAGAS REMANESCENTES, PODERÃO SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE CARGOS COMO PÚBLICO-ALVO):

OS CARGOS DO PÚBLICO-ALVO EM EXERCÍCIOS EM OUTRAS DRES

CORPO DOCENTE:

FERNANDA DEPIZZOL PAES FERREIRA, RF 7725531

POSSUI GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA (2000), GRADUAÇÃO EM MATEMÁTICA (1998), GRADUAÇÃO EM FÍSICA (2008) E MESTRADO EM EDUCAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E COMUNICAÇÃO (2005), ESPECIALIZAÇÃO LATO SENSU EM SABERES E PRÁTICAS DA FÍSICA, NEUROCIÊNCIA, EDUCAÇÃO ESPECIAL COM ÊNFASE EM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO E EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA. PROFESSORA DESDE 1996 E ATUALMENTE FORMADORA DE PROFESSORES/ASSISTENTE TÉCNICO DE EDUCAÇÃO I NA DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO PENHA DA PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO, ATUANDO NAS FRENTES DE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM, EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS, TRABALHO COLABORATIVO AUTORA E MATEMÁTICA. TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE PEDAGOGIA, MATEMÁTICA, FÍSICA E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS. HABILIDADE EM PLANEJAMENTO, EXECUÇÃO E AVALIAÇÃO DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES E EM FORMAÇÃO DE DOCENTES. AUTORA DO LIVRO ISAAC NEWTON: UMA HISTÓRIA (EDITORA SOMADI) E DE ARTIGOS CIENTÍFICOS NA ÁREA DA EDUCAÇÃO.

RENATA ESTEVES ARDIGUIERI, RF 8021759

GRADUADA EM LETRAS - LICENCIATURA PLENA PORTUGUÊS E INGLÊS, PEDAGOGIA, ESPECIALISTA EM LÍNGUA PORTUGUESA, PÓS-GRADUADA EM PSICOPEDAGOGIA INSTITUCIONAL, PROFESSORA DA RMESP DESDE 2012 E POED NA EMEF HUMBERTO DE CAMPOS DESDE 2013.

TIAGO AMORIM, RF 8029202

BACHAREL E LICENCIADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA PELA UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU (2010) E MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA PELA MESMA UNIVERSIDADE (2018). CURSOU A PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA PELA ESCOLA SUPERIOR DE ADMINISTRAÇÃO (2015). DESDE 2012 É DOCENTE DE CURSOS TÉCNICOS DE NÍVEL MÉDIO NO CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA (NAS ETECS). INGRESSOU EM 2012 NA REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO, ATUANDO NOS ÚLTIMOS 5 ANOS COMO PROFESSOR ORIENTADOR DE EDUCAÇÃO DIGITAL (POED).

INSCRIÇÕES (PROCEDIMENTOS E PERÍODO):

<https://forms.gle/4siE3pTTWmeYNVew5>

A PARTIR DAS 14H DA DATA DE PUBLICAÇÃO

CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:

-